



XBOX 360®

MX vs. ATV UNLEASHED™

FIM Motocross World Championship



ÍNDICE

CONNEXIÓN CON XBOX LIVE	2
MANDOS	3
SISTEMA DE JUEGO	4
BUEN INICIO DE CARRERA	4
HOLESHOT	4
SCRUB	5
BEBIDA ENERGÉTICA	5
MODOS DE JUEGO	6
MODO OFICIAL	6
MUD WORLD TOUR	6
MULTIJUGADOR EN LÍNEA	8
OPCIONES DE JUEGO	8
CRÉDITOS	9
BANDA SONORA	12

CONNEXIÓN CON Xbox LIVE

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

MANDOS



MONSTER ENERGY TRICK BATTLE

Y Botón de truco 1

B Botón de truco 3

X Botón de truco 2

A Botón de truco 4

SISTEMA DE JUEGO



• BUEN INICIO DE CARRERA

Al principio de la carrera todos los pilotos están en sus puestos tras la puerta. Mientras esperas que se abra, dale al acelerador y sujeta los frenos; en cuanto la carrera empiece, suelta el botón de freno. Si lo haces en el momento adecuado, harás una buena salida que te permitirá ir muy rápido ya al principio de la carrera.

• HOLESHTOT

¡El corredor más rápido al principio, el primero en llegar al arco de Monster Energy, se lleva el holeshot! Elegir la puerta adecuada puede mejorar tus posibilidades de lograr el holeshot.

SCRUB

Scrub es una técnica que, si se ejecuta correctamente, incrementará brevemente tu velocidad. Para hacer scrubs, necesitas saltos y calcular bien el tiempo: pulsa el botón justo antes de saltar y suéltalo poco antes de aterrizar. Si lo pulsas demasiado pronto, tu moto irá más lenta; si lo sueltas antes de tiempo, el scrub no se completará. Y si lo sueltas demasiado tarde, tu piloto podría caerse.



BEBIDA ENERGÉTICA

Las bebidas energéticas te ofrecen algo de velocidad adicional por un breve periodo durante la carrera. Después de consumir una bebida energética, podrás llevar a tus motos al límite durante un rato. Tienes una cantidad limitada de bebidas energéticas por carrera, así que elige con cuidado cuándo quieres usarlas, y no las desperdices. Las bebidas energéticas no están disponibles en Batallas de trucos.

MODOS DE JUEGO

Modo oficial

CARRERA RÁPIDA

El modo de Carrera rápida te permite ir directamente al corazón de la competición de Motocross. Podrás personalizar la carrera, elegir piloto y pista, la habilidad de tus adversarios y el tiempo de carrera.

CAMPEONATO

En el modo de Campeonato podrás correr en el campeonato de MX oficial o en un campeonato personalizado. Elije una categoría (MX1 o MX2), la habilidad de los adversarios y el tiempo de carrera. También puedes elegir correr como en el campeonato real si activas la Sesión de cualificación y la Carrera 2.

MONSTER ENERGY FIM MOTOCROSS OF NATIONS™

La Monster Energy FIM Motocross of Nations™ es una carrera en la que se enfrentan los mejores países del mundo y que se celebra al final del campeonato oficial. ¡Corre con tu país en tu categoría favorita, y demuestra que tienes madera de campeón!

MUD World Tour

BIENVENIDO

Controla hasta cuatro héroes, mejora sus habilidades a lo largo de una serie de eventos, y condúcelos a la carrera definitiva: el Monster Energy FIM Motocross of Nations™. Los héroes son las estrellas del MUD World Tour. ¡Aprovecha sus talentos para ganar todos los eventos de MUD! Elije su equipo, encuentra cascos nuevos, elige las bebidas energéticas para la carrera, y mejora sus habilidades

comprando puntos de habilidad. Todos los héroes tienen un talento innato que los hace mejores en una carrera concreta, y reciben un bonus cuando ganan la carrera correspondiente a su talento.

• NIVELES Y EVENTOS

Los niveles son la estructura del MUD World Tour. Contienen los eventos, el elemento básico de este modo de juego. Hay 5 tipos de eventos distintos:

- Carrera: ¡Una carrera contra 15 corredores más!
 - Carrera de puntos de control: Pasa por el máximo de puntos de control en un tiempo determinado para ganar la carrera.
 - Copa eliminatoria: Una carrera contra el tiempo. ¡El último queda eliminado!
 - Uno contra uno: Dos corredores se enfrentan en un duelo en la misma pista.
 - Monster Energy Trick Battle: ¡Consigue más puntos para ganar! (véase el próximo capítulo)
- Y para acabar, el evento final:
- El Monster Energy FIM Motocross of Nations™. Una carrera contra los mejores pilotos de los mejores países del mundo.

• MONSTER ENERGY TRICK BATTLE

Monster Energy Trick Battle es otro tipo de carrera: aquí, la clave de la victoria no es la velocidad, sino la habilidad acrobática. Correrás en escenarios especiales diseñados específicamente para que puedas saltar muy alto. Mientras estés en el aire, pulsa la secuencia de botones correcta y podrás hacer los mismos trucos que los pilotos de freestyle profesionales. Ganarás puntos por cada truco que hagas correctamente; el ganador será el piloto que más puntos haya acumulado al final. ¡Recuerda que cuanto más difícil sea el truco, más puntos obtendrás!

Multijugador en línea

• CARRERA RÁPIDA

La carrera rápida en línea es el modo más fácil de sacar la moto a la pista. Desafía a hasta 11 jugadores y esfuérzate para conseguir la victoria final. Con cada carrera obtendrás puntos para escalar posiciones en la clasificación mundial en línea. Puedes organizar una partida; para ello, elige la pista, la categoría, el máximo de jugadores que puedan unirse, el tiempo de carrera, la presencia de pilotos de la IA y choques. También puedes crear partidas privadas para enfrentarte a tus amigos.

• MONSTER ENERGY FIM MOTOCROSS OF NATIONS™

El prestigioso Monster Energy FIM Motocross of Nations™ también se puede jugar en línea. ¡Desafía a un máximo de 11 jugadores más para determinar quién es el campeón! Vive la experiencia participando en una carrera u organizando la tuya en la maravillosa pista de Saint Jean D'Angely, en Francia.

OPCIONES DE JUEGO

• CONFIGURACIÓN DEL MANDO

Véase la configuración del mando.

• OPCIONES DE SONIDO

Configura el volumen de la música y los efectos de la carrera y del menú. En esta pantalla también podrás desactivar las distintas categorías de sonido.

• CORRECCIÓN DE GAMMA

Disponible únicamente desde el menú de pausa. Úsalo para ajustar el color y ver los colores del juego del mejor modo posible.

CRÉDITOS

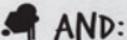
MUD - FIM Motocross World Championship (www.mudthegame.com)	Racing Group Sound Designer Luca Piccina	Lead Game Logic Programmers Gianluca Barbera Daniele Tessaro
MILESTONE (www.milestone.it)	Head of Development Stefano Lecchi	Senior Game Logic Programmers Antonino Liconti Stefano Pezzoli
Game Director & Technical Coordinator Michele Caletti	Head of R&D Marco Geddo	Game Logic Programmers Davide Bertoletti Kristoffer Gustafsson Simone Usai Mattia De Nadai Dario Vangelista
Producer Marco Ponte	R&D Programmers Marco Altomonte Catalin Arsenescu Cristian Marastoni Marco Marconi Paolo Milani Christian Orlandi Antonino Perricone	Additional Game Logic Programmers Marius Ibanez Mauro Bordin
Art Director Mauro Ferrari	Additional R&D Programmer Daniele Castagna	Audio Programmers Davide Berfoletti Giancarlo Vercellesi
Lead Artist Michele Bertolini	Lead 3D & Animation Programmer Stefano Sperandii	Lead Network Programmers Andreas Gfrei Cristian Marastoni
Lead Game Designers Matteo Sciutteri Simone Magni	3D Programmer Rosario Leonardi	Senior Network Programmer Simone Saviolo
Producers Supervisor Fabio Paglianti	Animation Programmer Sean Parkinson	Network Programmer Stefano Peranzoni
Assistant Producers Fabio Cristi Marco Ferrari	Additional 3D Programmer Giacomo Marchetti Martino Giovanelli	Knut Localization Tool Programmers Andreas Gfrei Simone Saviolo
Localization Manager Marco Ponte	Lead Physics Programmer Stefano Lecchi	Head of Artists & Outsourcing Manager Giovanni Mangione
Additional Technical Coordinator Luca Ferrara	Senior Physics Programmer Giuseppe Campana	Outsourcing Manager Assistant Marco Calzolari
Head of Game Designers Matteo Sciutteri	Physics Programmers Salvatore Fiduccia Federico Sauro	Senior Environment Artists Fabrizio Dini Sergio Rocco Michele De Negri
Senior Game Designer Luca Simonotti	AI Programmers Kristoffer Gustafsson Paolo Maninetti	
Game Designers Daniele Marino Andrea Simone Basilio Domenico Celenza	Additional Physics Programmer Giorgio Prandi	
Additional Game Design Alex Zucca Matteo Pezzotti	Head of Game Logic & Network Programmers Luca Ferrara	
Head of Racing Group Irvin Zonca		
Racing Group Designers Emanuele Mari Simone Vettori		

Environment Artists	Data & Management	Content	Ulysses Graphics
Michal Beran	Luigi Tomaino	Virtuos	Orange Graphics
Alessandro Cetrulo	President & CEO	Dhruba Interactive	Odon Milich
Ana Maria Costef	Virgilio Bixio Bordonaro	Luiz Monty Pellizzari	Dan Falta
Marian Poiana			
Junior Artists	General Manager	Text Localisation by	Jingle Bell Communication
Andrea Boschetto	Andrea Martinoli		
Jan Battista Vian			
Lead Bike Artist	Deputy General Manager	External Quality Assurance	VMC Game Labs
Giuliano Lo Bocchiaro	Simone Bechini		
Senior Bike Artist	HR Managers	BLACK BEAN	(www.blackbeangames.com)
Giovanni Bianchin	Giorgio Beccaceci		
Bike Artist	Mauro Notarberardino	CEO	Virgilio Bixio Bordonaro
Elisa Consolini			
Characters Artists	Management Assistant	Managing Director	Luisa Bixio
Alessandro Cetrulo	Alba Labagnara		
Eduardo Simioni		Strategic Cooporate	Fabrizio Vagliasindi
Lead Animators	HR Junior Assistant	Marketing Manager	Davide Bilotta
Eduardo Simioni	Martina Di Ponziano		
Michele Bertolini		Brand Manager	Mauro Mazzuchini
Technical Artists	IT Manager		Claudia Castelnuovo
Domenico Alessi	Marco Mazzaglia		
Eduardo Simioni		Communication Department	Monica Fecchio
Additional Environment Artists	ITs		
Paolo Bertoni	Alex Bizzotto	Logistics & Operations Department	Carlotta Bianchi
Luca Naitza	Luca Tarantino		Gabriella Durante
Francesco Bruschi	Andrea Bertolli		
Filippo Vivirito		Development Department	Randolph Beverly
Lead UI & 2D Artist	PMO		
Luca Fadigati	Simone Pauletto	Graphic Department	Marco Paolo Brandani
UI & 2D Artists	Playtesting Coordinator		
Daniela Danti	Pietro Guardini	Sales Department	Rob Edwards
Paolo Lagana			Valentina Ditoria
Mirko Marassi			
Head of QA	Special thanks:		
Masatomo Ueda	Giacomo Giannella aka "Jakk"		
Lead QA	Sebastien Pellicano aka "Sebastien Pellicano"		
Nicholas D'Annunzio	Nicola Neri aka "Etros"		
QA Team	Andrea Sanna aka "KIA"		
Vania Saporito			
Andrea Marasco			
Marco Joele Nicolini			
Data & Content Manager	Production Babies		
David Yerkess	Viola		
	Marta		
	Stefania Dianna		
	Giorgia		
	Diego		
	Marvin Leichtweis		
	Outsourcing 2D Artworks		
	Daniele Montella		
	Ryan Lovelock		
	Davide Bresciani		
	Outsourcing Additional 3D/2D Assets		
	Xpec Entertainment Inc.		
	Ultizen Games		

Additional Source Samples Provided by:

big_waterfall.wav by A.Deathy <http://www.freesound.org/people/A.Deathy/sounds/44880/>
Seagulls-M.wav by DaveGould <http://www.freesound.org/people/DaveGould/sounds/32930/>
oceanwavescrushing.wav by Luftrum
<http://www.freesound.org/people/Luftrum/sounds/48412/> 3 JACKHAMMERS.aif by charliemidi
<http://www.freesound.org/people/charliemidi/sounds/68080/>
Demolition job 100309.WAV by LG <http://www.freesound.org/people/LG/sounds/91760/>
Cotton Flapping.wav by Benboncan <http://www.freesound.org/people/Benboncan/sounds/80079/> little parrot Agapornis Roseicollis.aif by Tomlja
<http://www.freesound.org/people/Tomlja/sounds/100783/>
chainsaw_Husqvarna_385XPG.wav by theTone <http://www.freesound.org/people/theTone/sounds/77945/> whistle2.mp3 by james11111
<http://www.freesound.org/people/james11111/sounds/34325/> Rusty Metal Squeak goose.wav by gelo_papas
http://www.freesound.org/people/gelo_papas/sounds/52344/ shutter-photo.wav by horsthorstensen
<http://www.freesound.org/people/horsthorstensen/sounds/72714/>
Large Anvil & Steel Hammer 4.wav by Benboncan <http://www.freesound.org/people/Benboncan/sounds/103632/> Fire.wav by SGAK
<http://www.freesound.org/people/SGAK/sounds/87564/>
Boo!.mp3 by freki3333 <http://www.freesound.org/people/freki3333/sounds/131594/>
belldings.mp3 by aarondbaron <http://www.freesound.org/people/aarondbaron/sounds/1899/>
bubbles-O3.aif by kijiaz
<http://www.freesound.org/people/kijiaz/sounds/16738/>

Milestone wishes to thank all gamers who have participated in the Playtesting Program.
We had great feedback from you!



Mauro Dapit, Alessio Magni, Antonella Boesso, Giorgia Polacchini, Enrico Gerosa and Andrea Depaoli; davidefranzetti.com; Davide Grampa; Jeff @ INGrooves; photo references taken by Erik Van 't Land @ Rallypicture.nl. A special thanks to YOUTHSTREAM Group Lda, all the teams with their staff and riders. (www.motocrossmxi.com/)

MUD - FIM Motocross World Championship. "MUD" is a registered trademark of Milestone srl. Published by Leader spa, under its registered trademark "Black Bean". An official product of the FIM Motocross World Championship, under license of Youthstream Group Lda. Developed by Milestone S.r.l. All Rights reserved. Manufacturers, bikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. MXI® and MXoN® logos are trademarks of Youthstream Group Lda. MX-Life.TV® is a trademark of Youthstream Media s.a. All rights reserved.



Este producto de software incluye middleware Autodesk® Kynapse® y/o Autodesk® HumanIK®, y/o Autodesk® Beast™. © 2010 Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados. Autodesk, Beast, HumanIK y Kynapse son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Autodesk, Inc. y/o sus subsidiarios y/o afiliados en Estados Unidos y/u otros países.

Dolby y el símbolo de la doble D son marcas registradas de Dolby Laboratories.

BANDA SONORA

"Return of the Seawolf "performed by A Hero's Fate written by Frank Brian Keith, Jennings John Joseph IV, Murphey Michael Blake, Ouellette Mathew John, Phaneuf Casey Bryan published by Soundfire Entertainment (BMI) is made available by SoundFire Entertainment and INgrooves © 2010.

"Your Name Is Not My Name" performed by Automatic Static written by Zac Diebels published by Gas Can Music Publishing (BMI) is made available by Gas Can Music and INgrooves © 2011.

"Growing Up" and "Lost in Limbo" performed by Divided By Friday written by Al German, Drew Howard, Jose Villanueva, Matt Morgan published by Divided By Friday Music (ASCAP) + Hopelessly Devoted To Music (ASCAP) is made available by Hopeless Records and INgrooves © 2011.

"Day of Peril" and "Perfect No One" performed by Fake Figures written by Rus Martin, Travis Miguel, Justin Pointer, Robert Bradley, Heather Baker, Peter Charell published by Fake Figures Music Publishing (BMI) + Fake Figures Songs (ASCAP) made available by Shillen Records and INgrooves © 2011.

"Bliss," "Bottom Feeders," "Bury My Words," "Final Chapter" performed by Phathom written by Matthew Sikora, Jason Zielonka, Anton Tilgren, Yannick d'Assagnies published by Roks and Rags Music (ASCAP) made available by Hardline Entertainment and INgrooves © 2011.

"White Flag" performed by Shining Through written by James Clelland published by Gas Can Music Publishing (BMI) made available by Gas Can Music and INgrooves © 2011.

"For You, And Your Denial" performed by Yellowcard written by Longineu Parsons III, Ryan Key, Ryan Mendez, Sean Mackin, Sean O'Donnell published by TK421 (ASCAP), The Luckiest (ASCAP), Flame of the West (ASCAP), Sometimes My Songs Bend Back (ASCAP), Animal Print (ASCAP), Administered by Universal Music Publishing Group made available by Hopeless Records and INgrooves © 2011.



KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.